

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
COOPERATIVE LEARNING ANTARA TIPE *JIGSAW* DAN STAD
(*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*) PADA POKOK
BAHASAN EKOSISTEM DI SMP NEGERI 3 SUMBER**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

RIENI DIAN ALFIONITA

NIM : 14111610046

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2015 M/ 1436 H**

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
COOPERATIVE LEARNING ANTARA TIPE *JIGSAW* DAN STAD
(*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*) PADA POKOK
BAHASAN EKOSISTEM DI SMP NEGERI 3 SUMBER**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris IPA-Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Oleh :

**RIENI DIAN ALFIONITA
NIM : 14111610046**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2015 M/ 1436 H**

ABSTRAK

RIENI DIAN ALFIONITA : Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan *Cooperative Learning* antara Tipe *Jigsaw* dan STAD (*Student Team Achievement Division*) pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 3 Sumber.

Hakikat pelajaran IPA adalah mengembangkan kecakapan bekerja, keterampilan dalam melakukan pengamatan, dan memiliki sikap ilmiah untuk memecahkan masalah. Akan tetapi, berdasarkan studi pendahuluan di SMP Negeri 3 Sumber, proses pembelajaran di sekolah tersebut belum menerapkan pendekatan *scientific*. Hal ini membuat siswa kurang meningkatkan kreatifitas dan akhirnya tidak mampu meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu usaha yang dilakukan agar hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* atau STAD di kelas agar hasil belajar siswa dapat mencapai KKM yang diharapkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan STAD, 2) perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan STAD, 3) respon siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan yang menerapkan STAD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan test (*pre-test* dan *post-test*), angket dan observasi. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII B sebagai kelas eksperimen-1 dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen-2.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas siswa di kedua kelas tersebut meningkat, 2) berdasarkan hasil test membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan di kedua kelas tersebut yaitu 73 untuk kelas eksperimen-1 dan 70 untuk kelas eksperimen-2, 3) berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, pembelajaran dengan tipe *jigsaw* ataupun STAD memberikan pengaruh yang kuat terhadap proses belajar mengajar di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kedua strategi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengaruh yang baik dan kuat pada sikap dan aktivitas belajar siswa pada materi ekosistem.

Kata Kunci : Hasil belajar, Strategi pembelajaran *cooperative learning* *Jigsaw*, STAD


PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Cooperative Learning antara Tipe Jigsaw dan STAD (Student Team Achievement Division)* pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 3 Sumber oleh RIENI DIAN ALFIONITA, NIM 14111610046 telah dimunaqosyahkan pada hari Rabu, 12 Agustus 2015 dihadapan Dewan Penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd. NIP. 19680514 199301 2 001	26 - 08 - 2015	
Sekretaris Jurusan Asep Mulyani, M.Pd. NIP. 19790918 201101 1 004	25 - 08 - 2015	
Penguji I Asep Mulyani, M.Pd. NIP. 19790918 201101 1 004	25 - 08 - 2015	
Penguji II Novianti Muspiroh, S.P., M.P NIP. 19721114 200003 2 001	24 - 08 - 2015	
Pembimbing I Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd. NIP. 19690620 200212 2 001	26 - 08 - 2015	
Pembimbing II Hj. Ria Yulia Gloria, SP., M.Pd. NIP. 19690828 200901 2 001	25 - 08 - 2015	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Ilman Nafi'a, M.Ag.

NIP. 19721220 199803 1 004

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

NOTA DINAS

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

PERSEMBAHAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Pembatasan Masalah	4
3. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka berfikir	6

F. Hipotesis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Definisi Belajar	9
B. Hasil Belajar	10
C. Strategi Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	14
D. <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	17
E. <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD.....	20
F. Hubungan antara <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw dengan STAD terhadap Hasil Belajar	22
G. Analisis Materi Ekosistem di SMP	23
1. Ringkasan Materi Ekosistem.....	23
2. Pembelajaran Ekosistem melalui <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw dan STAD	25
H. Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian	27
B. Kondisi Umum Wilayah Penelitian	27
C. Desain Penelitian	28
D. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29

1. Observasi.....	29
2. Tes Tertulis.....	30
3. Angket.....	30
F. Prosedur Penelitian	31
1. Tahap Persiapan.....	31
2. Tahap pelaksanaan Penelitian.....	32
3. Tahap Pelaporan.....	32
G. Teknik Analisis Data	34
1. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen.....	34
2. Analisis Data Hasil Penelitian.....	34
3. Analisis Hasil Angket.....	36
4. Analisis Hasil Observasi.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	38
1. Deskripsi Aktivitas Siswa.....	38
a. Deskripsi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen-1.....	38
b. Deskripsi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen-2.....	40
2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen-1 dan 2.....	44
a. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen I dan II (Nilai Pre test, Nilai Post test dan N-Gain).....	44
b. Uji Statistik.....	46
3. Deskripsi Respon Siswa.....	50

a.	Perbandingan Respon Siswa terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Cooperative learning</i> Tipe Jigsaw dan Strategi Pembelajaran <i>Cooperative learning</i> Tipe STAD.....	50
B.	Pembahasan.....	53
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan.....	61
B.	Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA.....	63

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong dalam mengembangkan pola pikir dan kreatifitasnya. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar ini merupakan suatu proses komunikasi antara kedua unsur yaitu guru dengan siswa sehingga terjadinya suatu interaksi atau komunikasi yang membangun antara kedua unsur tersebut agar tercapainya tujuan dari pendidikan. Tujuan dari proses ini dapat terwujud apabila didukung oleh berbagai faktor diantaranya adalah metode dan strategi pengajaran, sarana prasarana, materi pembelajaran kurikulum dan media pembelajaran atau alat bantu.

Telah diketahui bahwa perkembangan IPA pada saat ini telah sangat pesat sehubungan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat tersebutlah yang harus dapat mendorong para tenaga pendidik (guru) untuk lebih merancang dan membimbing siswa dalam peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA.

Oleh karena itu, untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan tersebut perlu adanya kreatifitas dan kualitas sumber daya manusia yang harus ditingkatkan salah satunya dapat dilakukan melalui jalur pendidikan. Untuk dapat meningkat kualitas dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA, seorang guru tidak hanya harus ahli dalam hal disiplin ilmu IPA saja tetapi saat ini guru juga perlu memahami hakikat proses pembelajaran IPA yang mencakup 3 ranah kemampuan yaitu afektif, psikomotor dan kognitif.

Menurut Trianto (2011: 136) IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta

menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Sedangkan Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas 3 komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Berdasarkan pada hakikat tersebut, sehingga menurut Prihantoro Laksmi dalam Trianto (2011: 141-142) beberapa nilai yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPA diantaranya adalah :

1. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
2. Ketrampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, menggunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
3. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sumber, walaupun pada semester ganjil lalu pada sekolah tersebut untuk kelas VII dan VIII sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013 akan tetapi proses pembelajaran belum menerapkan pendekatan *scientific*. Hasil belajar siswa tersebut belum seimbang antara ranah kognitif, afektif dan psikomotornya. Proses pembelajaran siswa masih sangat kurang dalam melakukan diskusi dengan teman. Hal ini membuat hanya beberapa siswa saja yang mampu mengikuti dan menguasai suatu materi sedangkan siswa yang lainnya banyak yang kurang memahami materi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar sebagian siswa yang tidak mencapai KKM yang berlaku di SMP Negeri 3 Sumber pada saat itu yaitu sebesar 72 untuk mata pelajaran IPA.

Salah satu usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar hingga tercapainya nilai KKM adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menambah minat belajar siswa, yaitu dengan menerapkan pembelajaran *cooperative learning* baik dengan tipe Jigsaw atau STAD. Berdasarkan paham konstruktivisme, pengetahuan itu dibangun sendiri dalam pikiran siswa, pengetahuan tersebut dapat diperoleh dari pengalaman fisik

dan juga dari orang lain melalui transmisi sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Lorbach dan Tobin (dalam Efy, 2007) yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari otak seorang guru kepada siswa, siswa sendiri yang harus memaknai apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan terhadap pemahamannya, dan salah satu penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran di sekolah adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*).

Menurut Slavin (1995) dalam Sanjaya (2008: 242) mengemukakan dua alasan pendidik dapat menggunakan *cooperative learning* yaitu *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Selain itu, menurut berbagai penelitian serta fakta empiris di lapangan menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif telah meningkatkan kualitas pembelajaran siswa salah satunya dalam hal meningkatkan daya ingat siswa karena dalam pembelajaran kooperatif siswa secara langsung siswa dapat menerapkan mengajar siswa yang lain. (Hariyanto, 2012: 163)

Materi ekosistem merupakan materi yang didalamnya membutuhkan kemampuan untuk menghafal dan membedakan berbagai istilah yang terdapat di dalamnya, sehingga perlu diadakan adanya diskusi dengan teman di kelas. Karena kegiatan diskusi dengan temannya diharapkan mampu membuat siswa lebih paham terhadap materi ekosistem. *Cooperative learning* tipe Jigsaw dengan STAD ini merupakan macam dari strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat diskusi, sehingga dianggap cocok untuk mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tipe Jigsaw dan STAD merupakan macam dari *cooperative learning*, dimana dari masing-masing tipe tersebut memiliki kelebihan, yaitu: kelebihan tipe Jigsaw diantaranya adalah siswa lebih aktif dan saling bertukar pendapat, siswa lebih memiliki interaksi sosial, siswa bersama kelompoknya termotivasi dalam belajar karena adanya penghargaan yang diterimanya. Sedangkan kelebihan dari tipe STAD yaitu siswa lebih kreatif dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya, siswa lebih aktif dan memiliki rasa setia kawan untuk membantu

temannya sekelompoknya yang kesulitan mengerjakan tugas. Jika dilihat dari kelebihan kedua tipe tersebut. Terdapat persamaan yaitu keduanya sama-sama mampu membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dengan adanya diskusi dengan teman dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran agar hasil belajar meningkat. Adapun perbedaan dari kedua tipe tersebut adalah: untuk tipe Jigsaw ini lebih menitikberatkan pada kelompok asal dan kelompok ahli, sedangkan tipe STAD tidak menitikberatkan pada kelompok, hanya saja kelompok yang dibentuk harus beragam kemampuan siswanya dalam satu kelompok tersebut.

Berdasarkan persamaan dari kedua tipe dan beberapa penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa tipe Jigsaw dan STAD mampu meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran IPA dan adanya keingintahuan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat tentang manfaat dari penerapan kedua tipe tersebut terutama pada materi ekosistem di kelas VII maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan *Cooperative Learning* antara Tipe *Jigsaw* dan STAD (*Student Team Achievement Division*) pada Pokok Bahasan Ekosistem di SMP Negeri 3 Sumber.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya keaktifan siswa pada saat disampaikannya materi tentang Ekosistem
- b. Siswa hanya diberikan materi tanpa adanya diskusi dengan siswa lain.
- c. Hasil belajar siswa pada pokok bahasan belum mencapai KKM yang ditentukan di SMP Negeri 3 Sumber

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan *STAD* (*Student Team Achievement Divisions*)
- b. Hasil belajar yang diukur pada penelitian kali ini adalah pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa
- c. Hasil belajar pada penelitian kali ini diukur dengan menggunakan uji test, angket, dan observasi
- d. Konsep materi yang digunakan pada saat penelitian ini adalah tentang Ekosistem
- e. Subjek penelitian kali ini adalah siswa kelas VII B dan VII E di SMP Negeri 3 Sumber tahun ajaran 2014/2015.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan *STAD* (*Student Team Achievement Division*)?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*)?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan yang menerapkan *Cooperative learning* tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*)?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan *STAD* (*Student Team Achievement Division*).
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw* dengan yang menerapkan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*).

- c. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan yang menerapkan *Cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Division*).

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

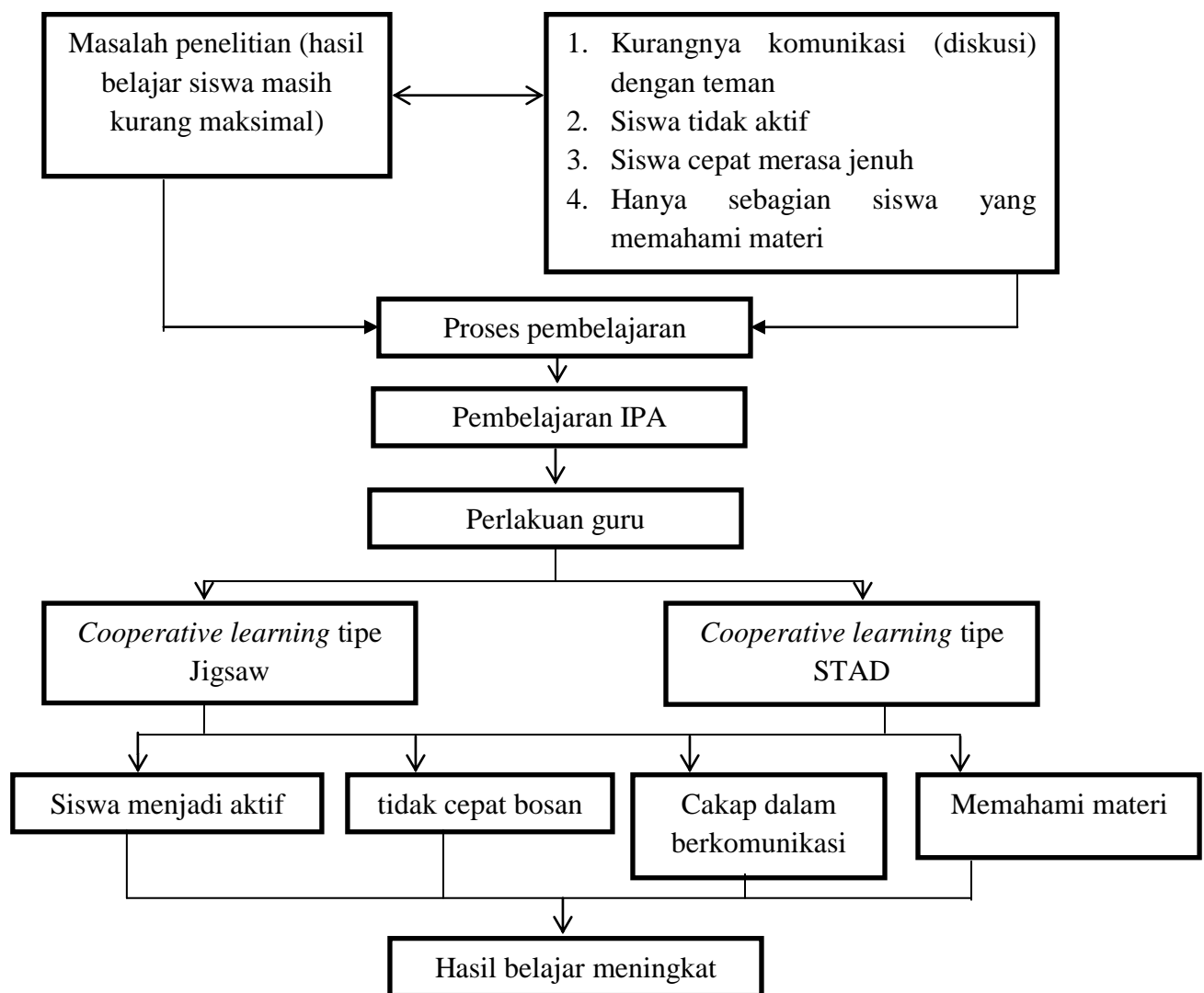
1. Siswa: manfaat untuk siswa adalah dapat memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran melalui *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan STAD (*Student Team Achievement Division*), selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA.
2. Guru: manfaat untuk oleh guru adalah pembelajaran melalui *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat dijadikan sebagai alternatif baru dalam proses pembelajaran
3. Peneliti: manfaat untuk peneliti sendiri adalah mengetahui perbedaan hasil belajar dan pengaruh penggunaan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan STAD (*Student Team Achievement Division*)

E. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar ini merupakan suatu proses komunikasi antara kedua unsur yaitu guru dengan siswa sehingga terjadinya suatu interaksi atau komunikasi yang membangun antara kedua unsur tersebut agar tercapainya tujuan dari pendidikan. Dalam hal ini proses pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam pelajaran IPA memuat banyak materi-materi atau konsep yang sulit untuk dimengerti, sehingga hal ini membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep tersebut apabila hanya dengan mendengarkan materi dari guru saja.

Dalam pembelajaran saat ini selain guru siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, misalnya dengan diadakannya diskusi

dalam setiap proses pembelajaran yang membuat siswa lebih cakap dalam berkomunikasi, siswa menjadi tidak cepat bosan saat ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran IPA, agar para siswa tidak cepat merasa jenuh dan tidak hanya sebagian siswa saja yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa hingga mampu menyampaikannya kepada orang lain, maka guru perlu menggunakan alternatif strategi pembelajaran yaitu berupa *cooperative learning* tipe Jigsaw dan STAD (*Student Team Achievement Division*). Pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw dan STAD ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Adapun kerangka pemikiran dari penjelasan di atas adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1: Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan arti katanya hipotesis berasal dari penggalan 2 kata yaitu “*hypo*” yang artinya di bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. (Arikunto, 2010: 110). Hipotesis merupakan prediksi-prediksi yang dibuat peneliti tentang hubungan antarvariabel yang ia harapkan. (Creswell, 2013:197). Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative learning* tipe Jigsaw dan siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative learning* tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) pada pokok bahasan Ekosistem di SMP Negeri 3 Sumber.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan analisis, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil aktivitas belajar yang menonjol antara kelas yang menerapkan *cooperative learning* tipe Jigsaw dengan kelas yang menerapkan *cooperative learning* tipe STAD, dimana hasil observasi kelas eksperimen-1 sebesar 66,39% dan kelas eksperimen-2 sebesar 67,39% .
2. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menerapkan *cooperative learning* tipe Jigsaw dengan kelas yang menerapkan *cooperative learning* tipe STAD, hal dapat dilihat dari nilai rata-rata yang dihasilkan dari pretest dan pos-test kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen 1 (kelas VII-Jigsaw) memperoleh nilai rata-rata pre-test dan post-test secara berurutan adalah 37 dan 73. Sedangkan untuk kelas eksperimen 2 (kelas VII E-STAD) memperoleh nilai rata-rata pre-test dan post-test secara berurutan adalah 38 dan 70.
3. Respon siswa terhadap penerapan *cooperative learning* tipe Jigsaw dan penerapan *cooperative learning* tipe STAD memberikan pengaruh yang cukup baik pada pembelajaran IPA di kelas VII materi ekosistem

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, penulis memberikan saran berikut ini :

1. Penerapan strategi pembelajaran *cooperative learning* baik tipe Jigsaw maupun STAD sangat cocok digunakan pada pelajaran terutama pelajaran IPA karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu kedua tipe ini mampu membuat siswa lebih aktif, komunikatif dan berani dalam mengemukakan pendapat di dalam kelas.
2. Kedua strategi pembelajaran *cooperative learning* ini, baik tipe Jigsaw maupun STAD memerlukan waktu yang cukup lama. Sehingga diharapkan guru mampu mengatur waktu sebaik mungkin agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, tertib dan teratur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Ihsan Cendekia.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Pendekatan Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Citra Utomo, Nur, dkk. 2009. *Perbandingan Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dengan Tipe STAD terhadap Prestasi Belajar Biologi Kelas VIII MtsN Kembang Sawit*. Madiun: IKIP PGRI Madiun
- Efi. (2007). *Perbedaan Hasil Belajar Biologi antara Siswa yang Diajar Melalui Pendekatan Cooperative Learning Teknik Jigsaw dengan Teknik STAD*. (Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Ghony, Djunaedi, dan Almanshur, Fauzan. (2009). *Petunjuk Praktik Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN Malang Press
- Hariyanto dan Warsono. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesment*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huang Min-Yuch, dkk. (2013). *A Jigsaw-based Cooperative Learning Approach to Improve Learning Outcomes for Mobile Situated Learning*. Department of Engineering Science, National Cheng Kung University, Taiwan.
- Naijan. (2014) *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMAN 12 Tangerang Selatan*. (Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta)

- Nisa, Khoirotun, dkk. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, TGT, dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 26 Semarang*. Semarang: (Seminar Nasional 2nd Lontar Physic Forum 2013)
- Nugroho, Eviana Ayu. (2011). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Model Pembelajaran NHT (Numbered Head Together) dengan STAD (Student Team Achivement Divission) pada Konsep Laju Reaksi (Quasi Eksperiment di MA Al-Ahliyah Kota Baru Cikampek)*. (Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Pranata, Angga. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPA Siswa pada Konsep Cahaya (Quasi Eksperiment di SDN Cirendeu III, Tangerang Selatan*. (Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Purwanto, Ngalim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Saputra, Ilham Joko. (2011). *Studi Komprasi antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Metode Ceramah Bervariasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi Tahun Ajaran 2010/2011*. (Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang)
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supartin. (2011). *Studi Perbandingan Implementasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan Tipe STAD di SMP Negeri 6 Gorontalo*. (Penelitian Universitas Negeri Gorontalo)
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2009). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian II: Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: PT Imperial Bakti Utama.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wena, Wade. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, Angga. (2011). *Perbandingan Hasil Belajar Biologi dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Group Investigation (GI) dan Think Pair Share (TPS) (Quasi Eksperimen di SMP N 10 Kota Tangerang Selatan)*. (Skripsi FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Yulaelawati, Ella. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Pakar Raya